3D&T - Defensores de Tóquio 3ª Edição Alpha

FICHA DE PERSONAGEM - TORMENTA

Nome ______ Pontos ___

Características

FORÇA ___
HABILIDADE ___
RESISTÊNCIA ___
ARMADURA ___
PODER DE FOGO ___

Pontos de Vida ___
Pontos de Magia ___
Pontos de Experiência ___

Vantagens

Desvantagens

Tipo de Dano

Magias Conhecidas

Dinheiro e Itens

Histórico

Turno de Combate

Passo 1 - Iniciativa: Cada combatente rola um dado e acrescenta ao resultado sua Habilidade. lnclua +1 por Aceleração ou +2 por Teleporte (não cumulativos), quando houver. Combatentes com iniciativa mais alta agem primeiro.

Passo 2 - Forca de Ataque (FA): Os personagens escolhem seus alvos e fazem seus ataques ou manobras, cada um em sua iniciativa. A Forca de Ataque de cada um será igual a H+F+1d (para ataques corpo-a-corpo) ou H+PdF+1d (para ataques a longa distância), a escolha do jogador. Essa escolha deve ser feita antes da rolagem.

Passo 3 - Forca de Defesa (FD): A Forca de Defesa da vitima será igual a H+A+1d. Subtraia esse valor da FA do atacante. O resultado final será a quantidade de Pontos de Vida perdidos pela vitima. Caso a FD final do alvo seja igual ou superior a FA final do atacante, nenhum dano e provocado.